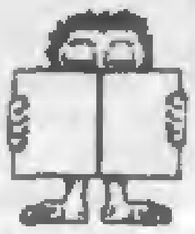
AMIGOWIEC

cena 5000

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, KWIECIEŃ 1991 3(0



Wiosna!!!

Ot i mamy wiosnę.

Przepraszamy wszystkich Czytelników za zimowe błędy. A to Vallejo przez jedno l, którego ktoś zapomniał dopisać, a to 'ściśle tajna' informacja odnośnie 'polityki programowej' pisma, na ostatniej stronie, której ktoś zapomniał skasować (nie polityki, oczywiście), a to błędnie zinterpretowana informacja o AT-Once (patrz DEPESZE), a to z listy lutego Amiga-Magazin zrobiła się lista roku, a to wynikła heca z IBM i tak dalej, i tak dalej. Jednym słowem chochlinki działają. Tak chochlinki, a nie chochliki, bo w końcu chyba mamy to równouprawnienie. Nawiasem mówiąc ■ zawsze jest fajnie mieć na kogo pozwalać swoje własne niedopatrzenia, czyż nie?

Jeszcze raz przepraszamy.

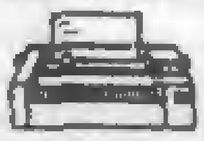
Na każdego kto w miły i rzeczowy sposób zwróci nam uwagę na nasze błędy czeka dysk z programem. Pierwszy kandydat już jest.

Jeśli ktoś wyjaśni sprawę wszystkich formatów graficznych z jakimi przeciętny użytkownik spotka się na Amidze też prawdopodobnie zostanie nagrodzony dyskiem (prawdopodobnie, bo tekst wyjaśnienia musi się nadawać do druku).

Poszukujemy KOLPORTERÓW, szczególnie w miastach, gdzie nie ma regularnej sprzedaży AMIGOWCA. Jeśli macie kolegów, którzy chcieliby się tym zająć to powiedzcie im o tym, jeśli zaś sami jesteście zainteresowani - po prostu napiszcie.

Wszystkim naszym Czytelnikom życzymy wiosennego nastroju i kilku chwil refleksji, nad tym, kto jest Waszym idolem i dlaczego Amiga?

REDAKCJA



DEPESZE

☞ - Informacje pewne
☛ - Informacje, prawie pewne

☞ To jest absolutnie niewybaczalne. Amigowiec ma znowu 12 stron. Przecież to trzeba do Sanepidu podać - jak taki czytelnik się dobierze i na raz wszystko to przeczyta (a inaczej chyba nie można?) to on ze szczęścia zgłupieje. Na szczęście znaleźli się pomysłowi ludzie, którzy Amigowca zminiaturyzowali i nie wygląda to tak strasznie dużo. Tylko, czy to nie szkodzi na oczy?...

☞ Karta AT-Once, małe uzupełnienie. Jak słusznie zauważył jeden z naszych czytelników do informacji o tej karcie zamieszczonej w poprzednim numerze wkradły się pewne nieścisłości. Karta ta może współpracować z A500, ale także, poprzez dodatkowy adapter, można ją podłączyć do A2000. Poza tym nie trzeba dokupować żadnych dodatkowych kart graficznych - karty podane w notatce są emulowane przez AT-Once. Aby je używać wystarczy kupić po prostu MS-DOS (za dodatkowe 200 DM) - ☐ w sumie wyniesie 700 ok. DM. Serdecznie przepraszamy, ale tak to jest jak się opisuje sprzęt, którego się nie ma. Jacek Arytmiak z Lublina otrzymuje dysk za zwrócenie nam uwagi na ten błąd. Są jeszcze chętni?...

☞ Konkurs - tym razem nie nasz. YEA - Young Electornic Arts ogłosiła 1 Europejskie zawody młodzieżowej sztuki komputerowej. Przewidziane kategorie:

-ogólna (konkurs graficzny - dowolne obrazy),

-grafika zaawansowana (postery, plakaty),

-animacja komputerowa - wszelkie formy ruchomych obrazów i clipów,

-gry komputerowe - dla co najmniej dwóch użytkowników (żadne gry wojenne, czy batalistyczne nie wchodzą w rachubę),

-magazyn dyskowy - gazeta lub czasopismo ilustrowane o dowolnej treści.

Koniec terminu nadsyłania prac - 30 listopada 1991. Adres:
YEA eV./coART,
Exing 32; 8383 Eichdorf;
tel. 099 56/753; FAX 099 56/ 1229

☞ YOYMO - po prostu przełącznik. Pojawił się przełącznik pomiędzy myszą a joystickiem - wystarczy nacisnąć guzik. Cena ok 50 DM.

☞ Wielka wystawa - AMIGA '91 dbędzie się w Berlinie w dniach 25-28 kwietnia 1991 na terenie hali nr 1 targów berlińskich (AMK). Będzie tam wszystko (programy i sprzęt) co się liczy i co jest najnowsza, wystawiane przez wszystkie liczące się firmy związane z Amigą. W sumie 1000 wystawców na 500 m2.

☞ KERMIT - łączy Amigę i HP. Jest to program (i chyba kabelek) łączący Amigę z kalkulatorem HP 48SX firmy Hewlett-Packard

-pełne wykorzystanie urządzeń zewnętrznych Amigi,

-przenoszenie zarządzania adresami i terminarzem,

-przenoszenie grafiki.

Newsy zebrał Tomek

Rozpoczynamy nowy cykl artykułów poświęcony "komputerologii". Dlaczego w Amigowcu? Wielu z Was zaczyna swoją edukację komputerową od Amigi, która pomału staje się najpopularniejszym komputerem domowym. Wokół wszechmocy komputerów narosło u nas wiele mitów, które wypaczają obraz naszego ulubieńca w stopniu wręcz zastraszającym!

W niniejszym cyklu nasz kolega z Krakowa postara się przybliżyć Wam prawdziwe oblicze komputerów, pokazać gdzie ... Tomek

Gdzie bije dzwon? (1)

Chyba wszyscy się ze mną zgodzą, że poziom edukacji informatycznej w Polsce jest żenująco niski. I, bynajmniej, nie świadczy o tym ilość osób sprzedających oprogramowanie (GRY!!!) *na giełdach na terenie* całego kraju, czy poziom ich komputerowej (amigowej) wiedzy. Taka sugestia, lansowana przez redaktorów, znakomitego nota bene, magazynu dyskowego KCRAB nie jest według mnie zgodna z realiami. Programami nielegalnie handluje się również i na Zachodzie, a że tamtejsi "dzicy handlarze" są niejednokrotnie mistrzami programowania jest wynikiem uwarunkowań rynkowych (tam trzeba pierwszemu mieć odbezpieczony program by zrobić na nim interes; u nas idzie się na ilość, a poza tym programów już odbezpieczonych "ci u nas dostatek..."). To co przeraża to poziom wiedzy na temat podstawowych funkcji, budowy i zastosowań komputera, jego ograniczeń i wręcz barier niemożności (tak, tak, komputer nie jest w stanie wykonać pewnych programów z przyczyn czysto technicznych). Dla laika (czytaj niedouczonego zainteresowanego informatyką) komputer jest jak czarodziej - wszystko może, wszystko sam zrobi, wszystko wręcz sam WYMYSLI!!! A że tak nie jest, nie osób wiele, ale jakoś nie udało mi się jeszcze tego tak jasno nigdzie przeczytać... A wydawać by się mogło, iż "Bajtek", czy "Komputery" mają właśnie o tym pisać (a nie rozwodzić się nad wyższością joystick'a o symbolu XYZ nad tym o symbolu ABC). A tu tymczasem w numerze 11/12 z 1990 roku czytamy o programie, który (cytuję) "wykorzystuje znany algorytm sortowania bąbelkowego... jeden z najszybszych algorytmów". To, że jakiś kretyn z Czechosłowacji napisał taką bzdurę mnie nawet nie dziwi. Przeraża mnie jednak fakt, że ludzie którzy to wydrukowali mają kształtować kulturę informatyczną w Polsce!!! W cyklu artykułów pt."TADZIO, BIJE DZWON" przeczytacie, iż algorytm sortowania bąbelkowego (pęcherzykowego) jest chyba najmniej efektywnym gdziekolwiek stosowanym algorytmem sortowania.

Chciałbym by ten cykl artykułów zapełnił lukę, jaka istnieje w wiedzy przeciętnego człowieka interesującego się informatyką, lecz nie mającego zbyt wiele czasu na grzebanie po książkach. Oparty będzie on na niektórych wykładach prowadzonych na I, II i (co nieco) III roku Informatyki Akademii Górniczo-Hutniczej w Krakowie.

Cykl artykułów warto zacząć od sformułowania pewnych postulatów, które, mam nadzieję, dla większości czytelników będą oczywiste. A więc po kolei:

1...Komputer nie myśli, tylko wykonuje program. Jeśli to przyjmiemy za pewnik to oczywistym będzie to, iż działanie komputera NIE MOŻE BYĆ mądrzejsze od działania człowieka, gdyż program napisał człowiek nie umieszczając w nim całej swojej mądrości a tylko jej wycinek. Prowadzone są intensywne prace nad programami samouczącymi się (rozwijającymi własną wiedzę i zdolności) - zresztą nie jest trudno taki program napisać (np. program uczący się strategii gry w kółko i krzyżyk na planszy 3*3). Problem w tym, iż reguły zdobywania wiedzy przez komputer są też zaprogramowane przez... człowieka. Przyjmijmy więc, że komputer jest po prostu głupi i bezduszny.

2...Komputer wykonując program nie wykonuje go idealnie. Nie chodzi tu o błędy w programie wynikające z nieuwagi, czy niechlujności programisty. Rzecz w tym, że komputer nie potrafi "przyswoić" liczb niewymiernych oraz liczb, które (mówiąc prosto) składają się ze zbyt wielu cyfr. Na jedną liczbę przeznaczona jest zwykle konkretna, ustalona liczba bajtów pamięci (czyli pozycji na których można zapisać cyfrę). Jeśli ta liczba zostanie przekroczona - komputer popełni błąd. Jeśli przekroczymy zakres liczb o jego maksymalnych wartościach to najprawdopodobniej zorientujemy się w tym (otrzymamy kompletnie bzdurny wynik wynikający ze sposobu kodowania liczb w komputerze - o tym przeczytamy kiedy indziej). Jeśli jednak komputer będzie miał za zadanie zinterpretować liczbę z dolnych partii swych możliwości (np.1.000000000001) to otrzymamy błąd bardzo trudny do wykrycia. Komputer po prostu zinterpretuje tę liczbę jako 1 i będzie dalej prowadził obliczenia co może w *konsekwencji doprowadzić do bardzo* dużych (sic!) rozbieżności między rzeczywistym wynikiem, a wynikiem obliczonym przez komputer. Jeśli więc otrzymasz jakiś wynik, sprawdź czy ma on sens!!! Reasumując - komputer jest nie tylko głupi, ale i niedoskonały. Po prostu popełnia błędy!!!

3...Dlaczego się je, jednak stosuje? *Gdyż są niewątpliwie* szybkie, ale UWAGA szybkie w przetwarzaniu informacji (danych), a nie w ich tworzeniu. Komputer nie tworzy, lecz przetwarza i analizuje. Komputer nie jest bogiem, lecz prostą (tak!!!) maszyną służącą człowiekowi. Komputer nie jest w stanie nas, ludzi zastąpić - może odciążyć człowieka z 99% jego pracy, ale zawsze zostaje pewien margines prac, których komputer nie jest w stanie nawet głupota objąć. I miejmy nadzieję, że zostanie tak już na zawsze.

4...I tu mała dygresja. *DLACZEGO DO CHOLERY NA KOMPUTER* MÓWISZ "ON"??? To po prostu maszyna, taka jak młynek do kawy, czy suszarka do włosów. Nie ma potrzeby personifikować komputera. Powiem więcej, jest to szkodliwe, gdyż daje poczucie jakiejś inteligencji tego szmelcu. Może dlatego ludzie, którzy wcześniej nie mieli z komputerem styczności boją się usiąść przed klawiaturą. Może myślą, że mogą komputerowi zrobić krzywdę... Nie wiem, faktem jednak jest, że dużo ludzi tytułuje swe komputery z poddańczą usłużnością zwracając się do nich przynajmniej jak do ludzi.

CO W SRODKU?

Tyle tytułem wstępu.

Pierwszy artykuł z całego cyklu wypadałoby zacząć od samego początku (niemal od dinozaurów). Wytłumaczmy więc sobie czym jest to, co stoi na Twoim, drogi czytelniku, biurku. Można by powiedzieć - "Jaki komputer jest, każdy widzi", ale zdanie to nie byłoby tak do końca prawdziwe. To co widzisz kątem oka biorąc do ręki joystick - to popielate, stojące na stole - zwyczajowo zwane jest komputerem, choć na dobrą sprawę jest to coś więcej niż komputer. Mówiąc ściślej, jest to TEŻ komputer. A czym ta skrzynka jest jeszcze? W obudowie znaleźć jeszcze można:

- klawiaturę
- stację dysków
- interfacey (porty) wejścia/wyjścia

A ile co do reszty można byłoby sprzeczać, to tych fragmentów naszej Amigi nie można traktować jako urządzeń wchodzących w skład struktury komputera. Są to urządzenia peryferyjne, które, tylko i wyłącznie z przyczyn oszczędnościowych i wygody, zostały umieszczone wewnątrz obudowy razem z komputerem "właściwym". Nie będzie to dla nikogo zaskoczeniem, gdy uzmysłowi sobie, iż Amiga 2000 ma klawiaturę odseparowaną od samego pudełka komputera, Commodore C-64 ma stację dysków podłączaną kablem do jednostki centralnej, a poczciwe Spectrum nie ma możliwości bezpośredniego podpięcia joystick'a (z powodu braku interfacu). Jak więc widać zwyczajowa nazwa "komputer" obejmuje całą gamę urządzeń peryferyjnych potrzebnych w jego obsługi (czyli człowiekowi), ale wcale nie niezbędnych dla pracy (czyli dla komputera). Co w takim razie jest tym rdzeniem *(jądrem) komputera?* Ano procesor (czy mikroprocesor, po polsku jednostka arytmetyczno-logiczna - czyli JAL) oraz z zegarem, pamięcią operacyjną (w skrocie:RAM) oraz rejestrami wejścia/wyjścia.

To wszystko scalone jest szyną danych i adresów, którymi to (jak sama nazwa wskazuje) przesyła się dane lub adresy aktualnie wykonywanych instrukcji.

Wytłumaczmy sobie czym są te fundamentalne części komputera.

1...JAL - jest układem scalonym (w przypadku linii Motorola 68000) wykonującym operacje (kolejne instrukcje programu). Jest to więc jednostka wykonawcza, realizująca program.

2...zegar - jest w praktyce częścią tego samego układu scalonego, w którym umieszczona jest JAL. Mikroprocesor pracuje w takt zegara (elementarne operacje procesora zajmują zawsze wielokrotność jednego "tyknięcia" zegara). Częstotliwość pracy zegara podawana jest w Mhz (czyli milionach "tyknięć" na sekundę) - w dużym przybliżeniu 1 Mhz to około 100000 rozkazów na sekundę.

3...PAU - jest to zazwyczaj zbiór układów scalonych (w starych Amigach 16 układów na dole po lewej, w nowych 4 w tym samym miejscu), realizujących funkcje zapamiętywania pewnych informacji. Tymi informacjami może być program, mogą to być jakieś dane wejściowe (parametry programu), mogą być nimi także dane generowane przez program (dane wyjściowe, czy jakieś pośrednie wyniczenia). Jak z tego wynika procesor stale komunikuje się z pamięcią (pobierając kolejne instrukcje czy dane, lub składając wyniki). Objętość pamięci operacyjnej podawana jest w kilobajtach (KB) gdzie 1KB jest równy 1024 bajtom. Czemu taka dziwna liczba? Jako dlatego iż w "komputerowych rachunkach" wygodniej jest używać arytmetyki o podstawie dwójkowej (o tym jeszcze poczytamy), a 2 do potęgi 10 daje właśnie 1024.

4...Rejestry WE/WY - są to pewne wyodrębnione komórki, zawarte (nota bene) w układzie scalonym procesora przechowujące dane dotyczące dostępu do różnych urządzeń fizycznych.

SOFTWARE - TEŻ WAŻNY!

Z grubsza już wiedząc co kryje obudowa naszego komputera powiedzmy sobie parę słów na temat jego części software'owej (programowej). Sam sprzęt jest kupą szmelcu jeśli nie istnieje żaden program, który można by było uruchomić. Pomyśl tylko - kupujesz Amigę, uruchamiasz i wgapiasz się godzinami w "rękę" nie mając co włożyć do stacji dyskiet. Program jest duszą komputera, czymś co go "ożywia" (lub uczłowieczaję). I nic dziwnego, że praca programisty jest w tej chwili w całym cywilizowanym świecie bardzo doceniana i doskonale płatna. Aby przekonać Cię, drogi czytelniku, jak skomplikowaną sprawą jest napisanie dobrego (pod względem formalnym, nie merytorycznym) programu przedstawię etapy jego pisania (są to dane uzyskane na podstawie badań jednej z poważnych zachodnich firm software'owych):

1...sformułowanie problemu (ok.5% czasu pracy)

2...opracowanie projektu oraz wybór metody (języka programowania) (ok.15%)

3...algorytmizacja zadania (ok.20%)

4...programowanie (pisanie programu) (ok.5% - się!!!)

5...translacja (tłumaczenie programu na kod języka maszynowego - ciągu słowy kod zrozumiały dla komputera) (ok.5%)

6...uruchomienia programu (testowanie i usuwanie błędów) (ok.40% - się!!!)

7...pisanie dokumentacji (ok.10% - się!!!)

Jak widać sam proces programowania jest zaledwie małym wycinkiem robót związanych ze stworzeniem dobrego programu. Człowiek, który z grubsza z tym harmonogramem się nie zgadza jest albo geniuszem, albo miał niewiele wspólnego z sferą programisty. Tak, prawdę powiedziawszy sam nie wierzyłem w te procenty dopóki nie zająłem się za poważną robotę. Wydawać by się mogło, iż pierwsze trzy etapy można robić niejako w trakcie programowania, a usuwanie błędów zajmie tylko chwilę. Teoretycznie te trzy etapy można opuścić, ale na dłuższą metę jest to niepraktyczne. Inaczej mówiąc błędów jest zbyt dużo, które tylko z pożarem zajmują mało czasu. Mamy tu do czynienia z tzw. syndromem ojczestwa, który powoduje, że autor testuje program mniej fachowej niż zrobi to użytkownik, przez co programista nie zauważy mnóstwa błędów. Po co to wszystko pisze? Po to by dać Ci, drogi czytelniku, blade pojęcie o skali trudności i ogromie pracy, jaki musi włożyć programista by napisać choćby czymś przez Ciebie przeczytany. Może ta świadomość pozwoli Ci zmienić swój stosunek do programu i piractwa ... terminowo, pozwoli bardziej szanować czyjąś pracę (nawet jeśli będziemy dalej zmuszeni nielegalnie kopiować programy sprowadzane z Zachodu).

ZIEU

"TRON"

U nas kupisz i sprzedasz każdy oryginalny program napisany w Polsce na Amigę.

Już do nabycia:

"Hurtownia" - program obsługi sklepu i hurtowni

"Kosztorys" - program kosztorysowy

"AmiSłownik" - słownik na dyskietce

a także gry edukacyjne i programy użytkowe

Jeśli jesteś autorem oryginalnego programu na *AMIGĘ* - Skontaktuj się z nami!!!

Firma "TRON", Marek Hyla
os. Kolorowe 9/16, 31-939 KRAKÓW
telefon (012) 44-43-68

COMMPOL

Tu dokonasz najlepszych zakupów
TANIO, SZYBKO i SOLIDNIE

Oferujemy w ciągłej sprzedaży:

AMIGI 500, C-64, Monitory, Drukarki, Dyski
Rozszerzenia, Modulatory i inne akcesoria

Realizujemy zamówienia na wszystkie towary firmy COMMODORE dostępne na rynku RFN. Sprzet kupowany u nas jest nowy objęty 6-cio miesięczną gwarancją. Przy zakupach hurtowych zapewniamy bonifikatę. Zadzwoń a przekonasz się, że u nas jest najtaniej. Tylko u nas: instrukcja do SCULPT ANIMATE 4D

P.H. COMMPOL ZAPRASZA OD PONIEDZIAŁKU DO PIĄTKU W GODZ. 12.00 - 17.00 W KRAKOWIE I LUBLINIE

os. Złotego Wieku 21/13 31-617 Kraków ☎ (012) - 47-26-14
ul. Szopena 39/2 20-023 Lublin ☎ (081) - 22 - 333

To się zdarzyło naprawdę !!!

Do trzech razy sztuka ?

O tym, że warto mieć Amigę nikogo z Czytelników Amigowca *przekonywać nie trzeba.* Jest jednak kwestią otwartą jak doprowadzić do radosnej chwili, gdy po nabyciu sprzętu, niezbędnych kabelków, wtyczek itd. można już zmienić położenie wyłącznika w zasilaczu z OFF na ON. Opiszę dość pouczający przykład, pozostawiając wyciągnięcie wniosków wszystkim, którzy właśnie podejmują decyzje o kupnie A500 i być może szukają informacji na ten temat w naszym miesięczniku. Obywatel RP może nabyć nową Amigę 500 kilkoma sposobami:

1) *PEWEX, BALTONA - 659000,- zł*
2) prywatne "firmy" importowe - 150 DM
3) prywatni "importerzy" - 800 - 920 DM
4) indywidualny wyjazd na Zachód - łącznie min 1000 DM
5) zachodnia, renomowana firma wysyłkowa - 650 DM

Powyższe zestawienie cen (poziom z dn. 01.03.23) wymaga kilku słów komentarza, gdyż cena nie ujmuje wszystkich aspektów zagadnienia.

ad1) - chyba monopolistom rozum ujęło pomimo udzielenia 24 m-cy gwarancji na sprzęt

ad2) - minimum 500 tys zł zarobku sprzedającego na 1 szt. , 6 m-cy gwarancji

ad3) - zarobek sprzedającego na 1 szt zależy od stopnia pazerności oraz naiwności stron, gwarancja teoretycznie 6 m-cy, praktycznie szukaj wiatru w polu

ad4) - wliczając w cenę sprzętu paszport, wizę i podróż - wyjazd w celu nabycia tylko 1 szt A500 jest ekonomicznym nonsensem, okraszonym dodatkowo z kłopotami z realizacją praw gwarancyjnych

ad5) - zarobek sprzedającego na 1 szt na przyzwoitym poziomie, gwarancja 6 - 12 *m-cy, należy* wybrać firmę posiadającą przedstawicielstwo (pkt. sprzedaży) w RP.

Ważąc wszelkie za i przeciw zdecydowałem się na wariant 5), wybierając firmę OTTO, gdyż uważana jest ona za jedną z bardziej solidnych i ma punkty sprzedaży w szeregu miast w RP. Formalności załatwiłem gładko i już po 3 tygodniach miałem upragnioną A500. Po włączeniu ukazało się, że nie świeci LED przy napisie POWER, sprzęt nie działa i nie jest to sprawa bezpiecznika w zasilaczu (prawdopodobnie w czasie transportu pękła jedna z cieniutkich nóżek podtrzymujących solidną cewkę transformującą w zasilaczu - przyp. red.). Zakląłem, sprzęt do pudła, pudło do firmy OTTO. Nie *było nawet ciemna dyskusji* i już po 3 tygodniach miałem kolejną A500. Tym razem światełko pomarańcz się trochę za długo, gdyż nie miałem dłuższego, co jakiś czasu do czasu, pulsowała dioda w klawiszu CAPS LOCK. A więc sprzęt do pudła itd... Następna A500 wydawała się być dobrą, programy "chodziły" a CAPS LOCK zachowywał się zgodnie z regulaminem. Wątpliwości pojawiły się w momencie, gdy zdobyłem słynną THE BEAST II, która u kolegi "chodziła" zawsze a u mnie tylko od czasu do czasu. Usterka objawiała się w dość dziwny sposób - nie działał joystick, ale tylko przy pochyleniu w prawo lub działał wadliwie, bo ruch sprite'a nie był płynny. Tekstu, który wypadł działem nie będę cytował bo i tak cenzura nie puści. Gdy zastanawiałem się co z tym fantem zrobić, zadzwoniłem telefon. "Dzień dobry tu firma OTTO, czy jest Pan *CAŁKOWICIE* zadowolony z komputera?" Zatkało mnie. Hm, eee... tego, no właśnie... "Proszę Pana BARDZO przepraszamy, ale Amigi o numerach fabrycznych od - do, które właśnie dostarczyliśmy mają ukryte wady i prosimy o zwrot sprzętu celem dokonania wymiany." A więc sprzęt do pudła itd... Ostatnia z wymienianych każdorazowo na zupełnie nową Amigę 500 jest już w 100% OK. Peregrynacje trwały wprawdzie 3 miesiące, ale mam sprawny sprzęt za swoje pieniądze, przedłużoną gwarancję *i przeprosiny od firmy.* Nie wiem gdzie były produkowane Amigi, które zwracałem (niemiecka klawiatura), ani też w nich konkretnie było uszkodzone, ale każda z nich miała nalepkę z napisem "Made in W.Germany". I to był wystarczający motyw dla firmy OTTO, aby postępować tak jak postępowała. Co daje naszym "brandowcom", nie tylko z branży komputerowej, a także przyszłym Amigowcom pod rozwagę.

URAN

(W Autora Autor, członkowie rodziny i najbliżsi znajomi nie są pracownikami firmy OTTO)

Sen Sysopa

Read this message and be warned!

Pewnego pięknego, środowego ranka właściciel jednego z BBSów (*Bulletin Board System*), czyli Sysop włączył monitor by zobaczyć co też w nocy przyniósł elektroniczny ekspres. Doznał szoku gdy na monitorze ujrzał napis wzywający go do włożenia "Volume Main in any drive". Ku swojej rozpaczy stwierdził, że jego 51 Mega haltowy twardy dysk jest kompletnie pusty. Został po prostu sformatowany (w domyśle - przez jakiegoś wirusa). Oczywiście nasz nieszczęśnik nie miał aktualnego backupu (kopii dysku np. na dyskietkach) i huna część jego pracy zniknęła. Gdzieś po dwóch dniach udało mu się uporządkować resztki tego co można było odzyskać z nieruchomych

dyskietek i głowy. Wykrył też plik, który spowodował tragedię - HDF.V1.1.LZH, który służył do ukrywania słów-haseł, przy jego wpisywaniu, przed niepowołanymi oczami kolegów, którzy akurat nas odwiedzili. Program działał poprawnie i miał nawet odpowiednią dokumentację. Po pewnym jednak czasie po prostu wydawał komendę format drive df0: name "I VA ON THE .IAM" i skutecznie odpowiedział na requestry, które ono wydawało.

Nie zacytuję tu fragmentu, w którym nasz Sysop opisuje co zrobiłby autorowi tego programu, gdyby go dorwał (jest tam coś o pejach, ale resztę pozostawiam Waszej wyobraźni).

No koniec wniosek: *BADZCIE NADZWYCZAJ* OSTROŻNI Z NOWYMI UŻYTKAMI, BO NIE ZAWSZE SĄ TYM ZA CO WYDAJĄ.

Ktoś pomyśli, a co tam, my nie mamy BBSów i nas to nie dotyczy. Nie życzę mu by przekonał się na własnej skórze, że tak nie jest.

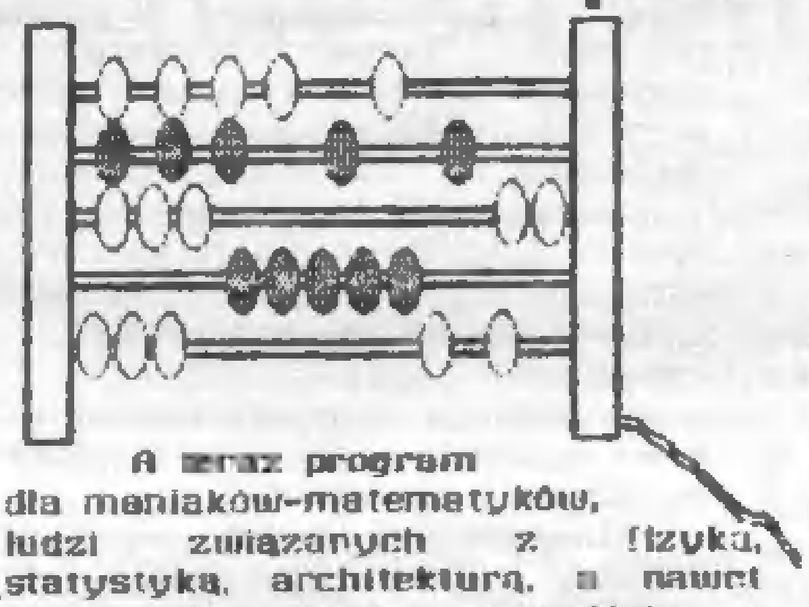
Z magazynu Crackers' Journal #23 wybrał.

Tomek

PS. Jaką macie gwarancję, że program robi to co ma robić?!

PS II. Tłumaczenie tytułu: "Przeczytaj tę wiadomość i uważaj!"

Math-Amation - komputerowe liczydło



A teraz program dla maniaków-matematyków, ludzi związanych z fizyką, statystyką, architekturą, a nawet biznesem! Mowa oczywiście o MATH-AMATION.

Po tym wstępie OPCJE (prawy przycisk myszy) od lewej do prawej, czyli standardowo:
PROJECT - filarowa funkcja każdego programu
- ANGLES - wybór miary kątowej. Do wyboru są degrees (stopnie), radians (radiany), gradients (stopnie).
- PRECISION- ilość miejsc po przecinku (do 15).
- ROUNDING - zaokrąglanie(do 300).
- SNAPSHOT - zapis i odczyt aktualnego stanu na dysk.
- RESULTS - zapis i odczyt wyników.
- MEMORIES - zapis i odczyt zawartości pamięci
Przy trzech powyższych opcjach mamy do wyboru Save... i Save As. Czym one się różnią? Otóż Save... zapisuje dane do pliku o ustalonej standardowej nazwie. Zaś Save As wymaga od użytkownika podania własnej nazwy pliku. Na marginesie: w większości programów użytkowych jeżeli przy zapisie na dysk jest wybór między Save i Save As to po wybraniu Save As program żąda podania nazwy, a Save zapisuje wyniki pracy na dysk pod ostatnio używaną nazwą, kasując dane poprzednie.
- QUIT - jak zwykle bardzo dobrze dopracowana opcja.

EXTRAS - dodatki, czyli różne niezbędne, lecz nie związane bezpośrednio z obliczeniami funkcje.
- ARRANGE - odświeżenie okien. Ostatnio otwarte okno przywraca do pełnych wymiarów, a pozostałe odpowiednio pomniejszone umieszcza u góry ekranu.
- ABOUT - dane o autorach i programie.
- Mems/Tab- pamięci i tablice. Po ukazaniu się okna z zawartością trzydziestu sześciu rejestrów możemy oprócz oglądania ich zawartości, je zmieniać. Dokonujemy tego wskazując myszką na dolną część okienka pamięci. Pokaże się wtedy szary lub zielony (to zależy od używanego monitora) prostokącik (kursor). Jeżeli chcemy do rejestru skopiować wartość innego rejestru, należy wskazać rejestr docelowy, a następnie wskazać myszką na liczbę którą chcemy w nim znaleźć. Liczba ta przyklei się do strzałki i jedno kliknięcie przenosi ją do docelowego rejestru. Liczby można także kopiować z pamiętnika (mała oktenka z dwoma strzałkami) jest w nim zapamiętane 50 ostatnio wprowadzanych liczb.
Wszystkie zamieszczone tu uwagi odnoszą się do wszystkich funkcji Math-Amation które wymagają podania parametrów liczbowych.
- OUTPUT - zrzut na drukarkę pamięci lub wyników.

CALCULATOR - bez tłumaczenia
- SCIENTIFIC - naukowy. Jest on dość bogaty w funkcje, nie omawiam ich ze względu na oszczędność miejsca i ze względu na to, że znać je już ze szkoły (przynajmniej powinniście je znać). Jedyna rzecz którą muszę z góry wyjaśnić to dosyć dziwny sposób zapisu potęg. Jeśli chcemy np. obliczyć (7+8)^2 to należy wpisać Pow2(7+8). (Pow2 ukazuje się po wskazaniu myszą na klawisz opisany x^). Podobnie jest z pierwiastkami i silnią.

- MATRIX - macierzowy. W tablicach A i B wpisujemy dane, zaś wyniki otrzymujemy w R.
-- [A] [B] [R] - przejście do danej tablicy
— A+B A-B A*B - suma, różnica, iloczyn macierzy.
— A Inv B Inv- macierz odwrotna.
— A^T B^T- transpozycja macierzy.
— [A] [B] - kopia macierzy do R]
— Tra A,Tra B- suma wyrazów na przekątnej.
— K*A,K*B- mnożenie przez stałą.
— A<-R, A->R, B<-R, A<->B - kopiowanie macierzy.

UNIT:-jednostki. Przedstawione te jednostki, z którymi inaczej kłopoty.
-ANGLES - miara kątowa (stopnie, radiany)
-LENGTH - długość: Foot (stopa); Inch (cal); Nout.Mile (mila morska).
-AREA - obszar: Sq.Mile (mila kwadratowa); Ft (stopa kw.); In (cal kw.); Acres (akry).
-VOLUME - objętość: Yd (jardy sześc.); Ft (stopy sześc.); Pint.Std (baryłka); Gal (galon); Pintss (pół kwarty); Quarts (kwarta).
-FLOW RATE - przepływ w czasie: Ft/Min (stopa/minuta); Imp Gal/Day (galon brytyjski/dzień); In/Min (cal/minuta).
-MASS/LOADING - masa/ładowność: lb (funt); oz (uncja); cwt (kwintal); drams (drachma).
-MASS/UNIT LENGTH - masa/jedn.długości: lb/ft (funt/stopę), oz/in (uncja/cal); lb/in (funt/cal);
-LENGTH/UNIT MASS - długość/jedn.masy;
-MASS/UNIT AREA - masa/jedn. powierzchni.
-FUEL CONSUMPTION - zużycie paliwa;
-DISTANCE/VOLUME - zasięg/objętość.
-SPEC.FUEL CONSUMP.- specyficzne zużycie paliwa: lb/Hp (funt/konia mech.); Pt/Hp (pół kwarty/konia).
-DENSITY - gęstość; lb/in (funt/cal sześc.); lb/Ft (funt/stopę).
-VELOCITY - szybkość
-ACCELERATION- przyspieszenie.
-HEATING - ciepło:
-HEAT/WORK/ENERGY - ciepło/praca/energia: Therm (100000 brytyjskich jednostek cieplnych); Btu (bryt.jedn.ciepła); Cal (kilokalorie).
-POWER - moc: Horsepower (koń); Matric Hp (koń metryczny).
-LIGHTING - oświetl.
-ILUMINATION -iluminacja: Candle (świeca); Lumens/Ft (lumeny/stopę)

P.U. "FORMAT"
Warszawa,
ul. Marchlewskiego 59/73
tel. 38-07-76, od 11°°-17°°
Oferuje najlepsze i najtańsze:
-stacje dysków 5,25" , 3.5" oraz HD do AMIGI 500,1000 i 2000 (od 1,2mln)
-twarde dyski do AMIGI (od 3,5 mln)
-drukarki (od 2,0 mln)
Zapewniamy serwis !
(gwarancyjny i pogwarancyjny)

-ILUMINATION -iluminacja: cd/lus (świeca/cal); cd/ft (świeca/stopa).
- COMPRESSIBILITY- sprężenie

GEOMETRY - obliczanie nieznanych parametrów figury przy znajomości innych:
- TRIANGLE - trójkąty.
- RECTANGLE- czworokąty.
- CIRCLE - okręgi.
- 3D CO-ORDINATES- współrzędne 3D. Po podaniu współrzędnych dwóch punktów program oblicza setki różnych zależności między nimi. Kto się z tym zetknie w szkole lub w pracy (???) będzie wiedział o co chodzi.

ALGEBRA - tutaj znajdują się dwie bardzo ważne funkcje:
- POLYNOMIALS (operacje z wielomianach A,B).
Wielomiany wpisujemy podając współczynniki przy kolejnych potęgach. Wszelkich operacji dokonuje się na wielomianie A (Poly A). Aby otrzymać wartość wielomianu dla danego argumentu należy wpisać argument przy "xa". (wartość otrzymamy w "ya")
+B, -B, *B - oblicza sumę, różnicę i iloczyn wielomianów.
- DIFF - liczy pochodną wielomianu A.
- INTGR - liczy całkę wielomianu A. Po podaniu przedziału w jakim będzie całkowany wielomian otrzymujemy wynik (i F(xa)=...)
- PLOTT - wykres wielomianu A. Nim zrobimy wykres podajemy przedział w którym chcemy ujrzeć wielomian oraz ilość punktów składających się na wykres. Gdy wielomian zostanie już przedstawiony na wykresie możemy, operując myszą i jej lewym klawiszem, zaznaczyć przedział który chcemy zobaczyć dokładniej. Użycie prawego klawisza pozwala na skąpiecie z banderoli

jednej z trzech funkcji :
— Save IFF - zapisuje wykres w standardowym pliku (do wykorzystania i obróbki przez programy graficzne)
-- Dump - wydruk na drukarce (radzę używać TurboPrinta)
— Quit - powrót do menu głównego

FUNCTION PLOT - możliwość rysowania dowolnych funkcji.
Można zdefiniować dwie funkcje Y(V) i X(V). Trochę niewygodne jest fakt iż program używa zmiennej V miast zwyczajowego X. (Będzie się myliło. I to nie tylko na początku pracy).
Funkcje mogą składać się z następujących składników:
Cos(- cosinus
Fact - ????
Cyp - funkcja hyperboliczna
Inv - funkcja odwrotna
Log(- logarytm dziesiętny
Ln(- logarytm naturalny
Pi - 3.14159265359
Sin - sinus
Tan - tangens
Uzyskujemy je przy wpisywaniu wzoru funkcji przez wciśnięcie pierwszej litery składnika. (Wyjątek stanowią LO - dla Log i LN - Ln). Po wykonaniu wykresu mamy do dyspozycji identyczne funkcje jak w przypadku wielomianów. Dodatkowo po powrocie do menu głównego w pozycjach I V(V) i I X(V) pojawiają się wartości całki funkcji dla ostatnio wykreślanego przedziału.

STATS - x-arrays (operacje statystyczne na jednej zmiennej).
EVALUATE- parametry statystyczne X
CLASSIFY- podział na przedziały.
INTERVALS- ilość przedziałów.
SIZE- ich wielkość.
START- początek pierwszego.
x,y-arrays- operacje stat. na dwóch zmiennych.
EVALUATE- parametry statystyczne x,y
CURVE FIT- wykres.
BUSINESS GRAPHIC - służy do prezentacji danych liczbowych w postaci różnych wykresów. Columns, Rows - ilość kolumn i wierszy (max.12). Każdej kolumnie i każdemu wierszowi można nadać krótką etykietę która pojawi się na wykresie.
- 3D BarGraph - bardzo efektowny wykres trójwymiarowy.
- 2D BarGraph - Wykres słupkowy.
- LineGraph - wykres liniowy.
- Pie Chart - wykres kołowy.
— On Column - jednej kolumny, On Row - wiersza. On totals - Sumy poszczególnych kolumn.
- Cummulative Graph - Wykres (liniowy lub słupkowy) sum poszczególnych kolumn, z zaznaczeniem różnymi kolorami jaka część przypada na każdy wiersz.

MODULES - moduły których brak na dysku. Może ktoś je ma??!!
Pilnie poszukujemy modułów: architecture, electronics, business. I to koniec. MATH-AMATION nie stanowi jakiejś szczególnej rewelacji jak na program z 1987 roku, jest łatwy w obsłudze i pozwala na szybkie uporanie się nawet z trudnymi problemami. Jedyną przykrą wadą jest według mnie brak możliwości wyłączenia automatycznego skalowania podczas wykreślania wykresów. Jednak ta mała wada nie może przekreślać innych zalet tego programu. Polecamy do szkoły, a Tobie czytelniku życzę miłego liczenia.

Falcon
& Mordor

P.S. Redakcja przeprasza drugiego ze współautorów za wszelkie zmiany jakie poczyniono zostały bez jego wiedzy w tekście .

WIRUSY

podpisano: VirusX

Uważni Czytelnicy Amigowca wiedzą, że w ogólnym zarysie mamy 2 rodzaje amigowych wirusów: 1)wirusy plikowe; 2)wirusy na bootbloku. Które bardziej groźne? Wiadomo, te, którym uda się zniszczyć więcej dysków. Z praktycznego punktu widzenia powinniśmy wiedzieć, że wirusy plikowe (1) - uruchamiają się w momencie uruchomienia programu (pliku), do którego są przyczepione, zaś wirusy z bootblocku są o tyle groźniejsze, że czasami wystarczy włożyć zainfekowany dysk do stacji i już po sprawie. Jak ustrzec się wirusów plikowych? Nie ma doskonałej recepty - czytaj "Sen Sysopa". Można się jednak w pewnym stopniu zabezpieczyć przed wirusami z bootbloku i to w sumie w dość prosty sposób.

Istnieje program Stevena Tibbetta o nazwie VirusX. Najnowsza jego wersja to w tej chwili chyba 4.01 (chyba, bo w chwili gdy piszę te słowa może pojawić się wersja następna). Program ten jest rozpowszechniany przez czasopisma Amiga Computing - na dysku dostarczanym wraz z pismem, a więc nie powinien być niebezpieczny. Wynika stąd jasno, że najlepszym sposobem jego zdobycia jest przegranie z oryginalnego dysku, dołączonego do pisma (i to najlepiej nie za pomocą DiskMastera, a komendy Copy z workbencha).

Obsługa tego programu jest praktycznie banalnie prosta. Wystarczy go uruchomić. Program czyta bootblok po każdej zmianie dyskietek (niestety, zabiera to dużo czasu) - po czym porównuje je ze standardem i w razie jakiejkolwiek niezgodności zgłasza nam:

Danger: The Disk in DF0: has nonstandard Boot Code!
- niebezpieczeństwo: dysk w DF0: ma niestandardowy kod bootbloku.

I teraz najważniejsze
-Ignore it - zignorować to,
-Repair it -naprawić to
- jeśli wciśniesz Repair it to zostanie wyświetlony napis: Install New Bootblock? Are you sure? (czy zainstalować nowy bootblock? jesteś pewien?) i to do wyboru:
-No Cancel (nie odwołaj)
-Yes, do it (tak, zrób to)

-w tym momencie skasowany zostanie podejrzany bootblok i wstawiony standardowy (mignie napisik w ramce programu: Disk Healed).

Uwaga: niektóre gry też mają takie 'niestandardowe' bootblocki i ich skasowanie powoduje praktyczne zniszczenie gry! Zastanów się co kasujesz!

Program dodatkowo rozpoznaje najpopularniejsze wirusy - jak np. Lamer, SCA, Byte Bandit (te ostatnie dwa to już prehistoria). Rozpoznaje też niektóre wirusy, które są w pamięci w momencie uruchamiania programu - podana zostaje odpowiednia informacja i robi się reset. Czy wszystkie podejrzane programy? Tego nie wiem, ale chyba nie, bo zawsza będzie się sprytny programista, który coś tam nowego wykombinuje.

Program VirusX należy skopiować na swój dysk użytkowy najlepiej do szuflady C i wpisać do Startup-Sequence tego dysku:

VirusX ; ot i wszystko

Jak już wspomniałem dysk będzie 'mordowany' chwilkę dłużej po włożeniu do stacji, ale będziemy zawsze wiedzieli, kiedy mamy potencjalny bootblok na dysku.

Myślę, że to uchroni Was przed wielomu przykrościami.

Tomek

Amigowe ABC...(4)

Disk Master cz. 2

To już czwarty raz łamania sobie głowy - jak tu łatwo i przyjemnie wejść w świat Amigi. Pewnie niektórzy z Was mają wątpliwości, po co tyle gadania o kilku poleceniach Amiga Dosu, gdy tymczasem wszystko można załatwić Disk Masterem. Tak można, ale nie wszystko i nie zawsze. Aby uruchomić Disk Mastera trzeba jednak trochę pamięci, zaś poszczególne polecenia (czytaj: programy) AmigaDosu, można wykonać praktycznie zawsze, gdy mamy do dyspozycji wolne CLI. Poza tym, gdy zrozumiecie jak działają oryginalne programy AmigaDosu będziecie wiedzieli co i jak z Amigą, dlaczego coś Wam nie wychodzi co zrobić, żeby wyszło (nieraz i tak nie wyjdzie, no ale to już temat dla Amigowego XYZ).

Niektórzy usiłowali mi wmówić, że nie udało im się stworzyć dysku, z którego można wystartować system, a tylko pojawiała się "jakaś jedynka ze znakiem '>' - otóż to tak miało być, tak wygląda goły system - nic i tyle. To co ma się wgrać po takim starcie to już zupełnie inna sprawa. Na takim dysku nie ma szuflad i żadnych programów, ponieważ komputer jest głupi i nam tego nie wgrał - o czym możecie poczytać zresztą w cyklu: "Gdzie bije dzwon?".

Zimmu krótkie podsumowanie. Co jest na dysku? Tak jest, pliki lub szuflady, a kto nie wierzy niech poczyta poprzednie odcinki ABC. Do każdego pliku prowadzi konkretna droga - jak wiemy, najważniejsza rzecz w obsłudze dysku to dowiedzieć się jaka to droga. Na drodze od punktu wyjścia (pierwotnie df0: lub gdy ktoś ma twardziela dh0:) stoją drogowskazy czyli: 'directory' (w skrócie dir), przez niektórych nazywane szufladami. Jak zwał tak zwał. Są to punkty zwrotne (rozgałęzienia) - i aby odnaleźć na dysku plik trzeba je albo wpisać np. jako argument polecenia, albo użyć programu, który pozwoli wybrać drogę za pomocą myszki.

Jak wiecie mysza ma dwa klawisze:

1.Klawisz główny czyli LEWY (odwrotnie niż główna ręka u osób praworęcznych)

2.Klawisz pomocniczy - PRAWY - czyli klawisz MENUSÓW (ta druga nazwa tu od funkcji, którą często spełnia).

Rewelacja za 4,5 mln złotych

AMIGA 500

oraz

C64 C128 AMIGA 2000

Peryferia, Literatura i czasopisma

w równie atrakcyjnych cenach oferuje

nowo otwarty sklep w Lublinie

ul. Okopowa 6 ☎ (0-81) 213-94

Proponuję zostać przy tych definicjach i nazywać klawisze po prostu: GŁÓWNY i POMOCNICZY (zamiast LEWY i PRAWY, bo to się często myli, przynajmniej mnie, z powodu braku powiązania głównego klawisza z główną ręką).

Gdy opanowaliśmy klawisze zajmijmy się RAMem, czyli RAM-DISKiem. (Niektórzy już zwątpili, że będzie coś o DiskMasterze, ale co komu z DiskMastera, gdy nie ma ramu, a diskmaster go automatycznie nie montuje).

Kto uważnie czytał poprzednie ABC, wie, że aby zainstalować RAM, z dysku, z którego wystartowaliśmy system, musimy mieć w szufladzie L plik Ram-Handler. Wystarczy teraz tylko wpisać w okno CLI:

dir ram:

lub

path ram: add - wszystko zależy od tego, czy wpisane polecenie będzie w szufladzie C. - Sprawdźcie jak instalowany jest ram z dysku WorkBencha - wystarczy przeczytać Startup-Sequence wpisując w okno CLI:

type s:Startup-Sequence , wciśnięcie POMOCNICZEGO (prawego) klawisza myszy powoduje zatrzymanie wyświetlania (na chwilę)

Mamy zatem RAM i wypadałoby uruchomić DiskMastera. Wystarczy wpisać jego nazwę do pierwotnego okna CLI, z którego montowaliśmy RAM. Spytacie jak to nazwę? DiskMaster to przecież DiskMaster. Nic bardziej mylnego. Owszem na moich dyskach rzeczywiście DiskMaster to DiskMaster, ale już na dyskach mego redakcyjnego kolegi jest (a przynajmniej był) to DiskMaster1.4, zaś zdarzyło mi się spotkać DiskMaster nazwany jako 3, 4, A, 21 itp., czyli zupełnie dowolnie (fajnie jak się pamięta numer, ale potem to można kilka ładnych jobów postać temu leniwemu bałwanowi, który tak wspaniale ponumerował nam wszystkie użytki na dysku). Gdy odgadniemy wreszcie jak się nazywa nasz DiskMaster (nieraz dzięki wspaniałemu numerowaniu użytków, trzeba jeszcze raz przegrać inny dysk od kolegi - nie ma rady (na głupotę)).

Mamy nazwę i wystarczy teraz wpisać

Nazwa (+ return)

Uruchomił się DiskMaster i na dodatek mamy zamontowany RAM. Z Shella, który jest na WorkBenchu oczywiście można też uruchomić ten program. Nie wystarczy tu jednak wpisanie nazwy - trzeba jeszcze podać drogę, bo shell z WorkBencha, jak to shell, szuka tylko na oryginalnym dysku z którego wystartowaliśmy system, a ile mu nie wpiszemy CD (Change Directory - zmień direktory). Tym między innymi Shell różni się od CLI.

Niektóre 'nowsze' dyski z użytkami mają do DiskMastera ikonkę, wtedy można bez problemu uruchomić ten program z WorkBencha (wpisać w pierwotne okno CLI:

loadwb : musi być na dysku, z którego startowaliśmy system, najlepiej w szufladzie C

- zmniejszyć okno, które zasłania właściwy stół, otworzyć dysk i kliknąć dwa razy GŁÓWNYM (lewym) przyciskiem myszki na ikonkę DiskMastera (standardowa procedura uruchamiania programu).

Przejdźmy wreszcie do naszego programu.

Ekran został podzielony na 3 części

1.Urządzenie 1
2.Kolumna z funkcjami
3.Urządzenie 2

UWAGA: urządzenie 1 czasami może być równe urządzeniu 2 (czasami dane różnią się chwilą odczytu - pomyślcie co to znaczy?)

Dodatkowo mamy do dyspozycji 3 menusy (czyli: menu). Na początek zajmijmy się nimi:

PROJECT

DiskCopy - kopiowanie całego dysku

Format - formatowanie (kasowanie) dysku

Print Dir - drukowanie tego co w oknie (mam nadzieję, bo nie korzystałem z tej opcji)

WorkBench - prawdopodobnie zamknięcie WorkBencha (okna CLI, z którego wystartowaliśmy nie da się zamknąć, a tym samym nie da się zamknąć stołu, na którym ona leży, czyli WorkBencha).

About - o twórcach i wersji

Quit - tej opcji nie ma, a wychodzi się z programu poprzez kliknięcie takiego kwadratu z kropką w lewym górnym)

CONFIGURE - z tego menu omówimy tylko dwie pozycje, bo resztą możecie pobawić się sami (nie ma ona zbyt istotnego wpływu na obsługę DiskMashera)

Set Protect służy do ustawienia zabezpieczenia lub odbezpieczenie pliku przed przypadkowym skasowaniem, gdzie:

r-read (czytaj)
w-write (pisz)
e-edit (edytuj)
d-delete (kasuj)

O reszcie za chwilę.

Trzecie menu służy do archiwizacji danych za pomocą oddzielnych programów na dysku o nazwach jakie widnieją w menu - jest to jakby takie pakowanie wielu plików w jeden) - tym nie będziemy się zajmowali (sorry, no bonus).

Najważniejsza jest kolumna pośrodku:

Na początku wymienione są dostępne urządzenia (czasami nie wszystkie), wystarczy kliknąć na jedno z nich i pojawi się katalog (czyli spis tego z czym cały czas w ABC walczymy). Aby pójść dalej wystarczy kliknąć na to czerwone w oknie 1 lub 3 dwa razy GŁÓWNYM (lewym klawiszem) i otworzy nam się szuflada (directory), aby się cofnąć trzeba nacisnąć opcję PARENT (rodzice - niby, że cofamy się do gniazda rodzinnego).

All i Clear - są to opcje do zaznaczania (all) i czyszczenia tego zaznaczenia plików i szuflad wysuwanych w aktywnym oknie.

Klub Komputerowy Stodoła
AMIGA
- serwis sprzętu firmy Commodore
- literatura (także AMIGOWIEC)
- najlepsze stacje dysków 5.25" do Amigi
Zapraszamy codziennie, oprócz sobót i niedziel
w godzinach 11°° - 20°°
Warszawa ul. Batorego 10
tel. 25-60-31 wew. 35.
Giełdy komputerowe w Stodole
w soboty od 10°° - 15°°

tel. 44-42-86 HardSoft tel. 44-42-86
Warszawa tel. 44-42-86

AMIGA
IBM PC
ATARI ST

Komputery
Osprzęt komputerowy
Serwis
Naprawy
Gwarancje

Wysoka jakość
Konkurencyjne ceny
Miła i szybka obsługa

HardSoft
Warszawa tel. 44-42-86

Aktywne okno DiskMastera (1 lub 5) musi spełniać dwa warunki.

- jasno niebieska ramka wokół nazwy urządzenia, ścieżki - czyli takiej ramki u góry pod listwą menu (skacze w zależności, które okno się wybierze). UWAGA: Można np. kopiować z okna lewego na prawe jak i z prawego na lewe!

- musi być aktywny sam *DiskMaster* (nie zaś *WorkBench* np.), bo w przeciwnym wypadku będziemy gnać myszą do WorkBencha, a nie do DiskMastera - aby aktywnić DiskMastera wystarczy kliknąć gdziekolwiek *pod listwą* główną (niecce - nie klikajcie na Delete - macie tyle wolnego miejsca!)

Wiemy już jak zaznaczyć wszystkie pliki i szuflady - aby zaznaczyć tylko wybrane trzeba na nie kliknąć raz GŁÓWNYM ((lewym) na nazwie szuflady - czerwona lub pliku - biaława, pojawi się niebieski pasek). Aby otworzyć szufladę (czerwone) trzeba kliknąć na nią 2 razy, można zrobić manewr klikając raz na szufladę, przenosząc szybko kursor nad drugie okno i tam znowu kliknąć - szuflada zostanie otwarta, a jej zawartość wyświetlona w drugim oknie.

UWAGA: Wszystkie poniższe opcje z wyjątkiem Search i dwóch ostatnich odnoszą się do takich zaznaczonych plików, szuflad lub plików w zaznaczonych szufladach!

Copy - kopiowanie zaznaczonych plików i szuflad z plikami z jednego urządzenia do drugiego (np. z RAMu do dfl:). Jeśli w ramce nie ma nazwy urządzenia to nic nie nastąpi.

UWAGA: Zawsze zaznacz skąd dokąd chcesz przeprowadzać operację!

Jeśli chcecie kopiować duże pliki, lub wiele plików, a macie mało pamięci to zamiast nazw urządzeń wpiszcie w odpowiednie okienka DiskMastera nazwy dysków 'z' i 'na' i po prostu kopiujcie.

Rename - zmiana nazwy zaznaczonych plików

Move - skopiowanie 'do' i skasowanie pliku 'z' (czyli przemieszczenie)

Delete - skasowanie pliku (nie obwarowane żadnym ostrzeżeniem - uważaj co kasujesz!)

Comment - komentarz, opcja bardzo przydatna gdy posiada się na wiele danych o podobnych nazwach i nie chce się tych nazw zmieniać (ostatnio bardzo mi się przydaje przy porządkowaniu danych 'rezerwowych' do gry Chaos Strikes Back). Komentarz można przeczytać w oknie DiskMastera (przesuń na dole ten prostokątik w prawo) UWAGA: komentarz jako opcja stosowana rzadko znajduje się na niewielu dyskach, a szkoda!

Protect - zabezpieczanie i odbezpieczanie plików (za- czy od-) zależy od ustawienia w Set Protect

RWED - plik odbezpieczony

R-E- lub ---- plik zabezpieczony przed skasowaniem (oczywiście są programy, które na to nie zważają np. DPIII).

Search - opcja wyszukiwania w zaznaczonych szufladach pliku o nazwie podanej w okienku

Read - czytanie pliku w formie tekstu (czasami dziwnego, gdy mamy do czynienia z programem)

Print - drukowanie pliku (radzę ustawić prawidłowy driver w preferencjach)

Show Pic - pokazuje rysunek lub dziwaczy, jeśli plik jest rysunkiem lub dźwiękiem w formacie IFF (tak działa DPIII). Dwa nie jest wybitna, bo czasami nie nie pokazuje mimo, że rysunek jest.

CMD 1 - jest to program jak *obsługa DiskMaster*, można za tą nazwę podstawić np. NewCli (ale ze ścieżką, czyli trzeba wybrać z menu CMD 1 i wpisać w jego miejsce ditc/NewCli).

MakeDir - *tworzy* nową szufladę (w aktualnie wyświetlanym w górnej ramce miejscu - tzn. szuflada na dysku lub szufladzie w szufladzie itd. - potrenujcie sobie i *zobaczcie co narobicie* - *tylko nie na* dysku WorkBencha, bo ten jest i tak zapchany).

UWAGA: jeśli przepełnicie dysk, mogą wystąpić kłopoty z *walidacją* i *Amiga odeśle Was do* ... DiskDoctora. DiskMaster jako program inteligentny, jest zabezpieczony przed takim absurdalnym zapchaniem dysku (w odróżnieniu od np. CLI-Mate - nie mylić z CLI).

Naciśnięcie klawisza POMOCNICZEGO (prawego) pod listwą ukazuje nam datę i ilość poszczególnych pamięci.

Jeśli pojawi się napis Bad Directory i mruganie to znaczy, że albo dysk jest nie w formacie Amiga-Dos (np. jakaś wspomniana gra), albo coś w tym stylu (dysk zatarzqeczony).

Jak widzicie program jest prosty, a służy do kopiowania plików i nic więcej.

Jak się pewnie domyśliliście całe to kopiowanie - to zabawa z dyskiem, jego ścieżkami i plikami, stąd pomysłu (a właściwie nadmysłu) naszego cyklu.

Życzę masy cierpliwości i wielu udanych prób.

Czekam na Wasze problemy!

Czyim zajmiemy się z miesiąc to się okaże.

Rubrykę 'zrealizował'

Tomek

InterComp sp. z o.o

ul. Karowa 18 m20 00-324 Warszawa tel.(022) 266607

oferuje

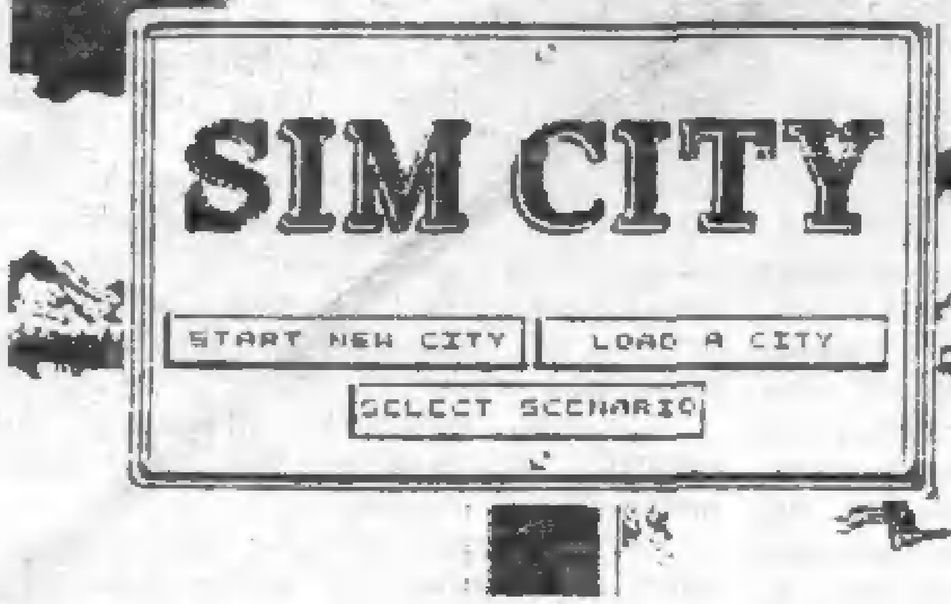
* Komputery Amiga 500
* Rozszerzenia pamieci do A500 i A2000
* Stacje dysków 3.5" i 5.25"
* Action Replay MK II do A500 i A2000
* Drukarki
* Samplery,digitizery,MIDI
* Inne akcesoria na zyczenie
* Oryginalne oprogramowanie

już do nabycia!!!

Wirus Ekspert 2

Rewelacyjny polski program antywirusowy,
Zwalcza WSZYSTKIE znane wirusy.

ZADZWOŃ
(022) 266607



Twoje miasto

"Sim City" jest przykładem typowej gry "samorządowej". Symuluje ona rozwój miasta, którego jesteś burmistrzem (masz 20.000 $, niezamieszkały teren i mnóstwo pomysłów). Twoje rządy zaczynają się od wyznaczenia miejsca pierwszej budowy. Po prostu wybierasz na mapie place pod budowę, miejsca na fabryki, wytyczasz drogi i linie wysokiego napięcia. (Są trzy rodzaje placów - 'przemysłowe', 'użyteczności publicznej' i 'mieszkaniowe' - przyp. red.). Przez cały czas gry, jako burmistrz pracujesz na mapie: wyznaczasz działki i wytyczasz drogi. Możesz jeszcze ustalać podatki, oraz przydzielać fundusze na utrzymanie dróg, policji (zbudu posterunki) i straży pożarnej (jeśli będzie remiza).

Jak zawsze o wszystkim decydują pieniądze. Na początku masz pewne fundusze na zagospodarowanie terenu. Jest to 20.000 $. Nie jest to mało wobec obowiązujących cen: kilometr autostrady kosztuje 10$, a elektrownia atomowa - 5.000$. Jaki to ma związek z rzeczywistością, nie wiadomo, bo remiza strażacka, czy komisariat policji kosztują tyle, co uzbrojenie terenu pod dzielnicę (sic!) fabryk, a lotnisko jest dwakroć droższe od elektrowni atomowej, czy portu. Pieniądze wydaje się łatwo i szybko, a korzyść z nich jest niewielka, zwłaszcza na początku. Po wyznaczeniu terenu i zabudowaniu elementów infrastruktury pozostaje czekać. Na miejscach pod budynki mieszkalne zaczynają powstawać domy, na miejscach pod ośrodki handlowe - sklepy, a na miejscach pod zakłady przemysłowe - oczywiście fabryki. Wszystko to powstaje już bez Twego udziału. Tu możesz dalej planować i wydawać pieniądze. Im lepiej zagospodarujesz teren, tym szybciej będą go zasiedlać mieszkańcy. Gdy zmniejszysz podatki - szybciej pojawią się fabryki, bez zbierzesz mniej pieniędzy.

W grze odmierza rolę odgrywa czas. Mieszkańcy płacą podatki raz na rok - w styczniu. Dla rady miejskiej jest to jedyna okazja zdobycia funduszy. Niestety, im mniej fabryk i biur, tym mniej podatków. Gdy ustalisz za duże podatki - część mieszkańców wyemigruje i zbierzesz znowuż mniej pieniędzy. Zbyt niskie podatki przynoszą mało funduszy i przez to nie można inwestować. Jak widać problemów do rozwiązania jest masa. Prawie tyle, ile ma prawdziwy burmistrz i rada miejska: jakimi podatkami obciążyć ludność, co i gdzie budować.

Prawie, gdyż w grze "Sim City" nie masz, niestety, wpływu na to, co zostanie wybudowane w miejscach wyznaczonych pod budownictwo komunalne - same za siebie powstają sklepy, szkoły, kościoły lub biurowce. Nie decydujesz też o tym, jaki przemysł będzie się rozwijał. Wiem tylko, że jeśli nie ma szansy, ani linii kolejowej to mało znajdziesz chętnych do inwestowania. Wiem też, że nikt nie buduje fabryki, jeśli nie jest doprowadzony prąd (bezpośrednio lub pośrednio przez inne place, plac niechciany "mruga" - przyp. red.). Z drugiej strony zbudowanie stadionu oraz licznych parków podnosi popularność burmistrza wśród ludności. Podobnie stabilna polityka podatkowa zachęca do inwestycji.

Aby życie burmistrza nie było zbyt łatwe zdarzają się nieprzewidziane wypadki to powieje mocniejszy wiatr - takie małe tornado, które zerwie kilka dachów i sieć elektryczną, a to zapali się parę budynków, i jeśli nie ma straży pożarnej - trzeba zniszczyć całą zabudowę wokół, żeby nie spłonęło wszystko. Czasami wyleje się rzeka i zatopi jakieś osiedle, kiedy indziej; zatrzęsie się ziemia, lub co gorsza, w okolicy pojawi się monstrum. Takie przypadki nie rujnują całego miasta, ale zawsze trzeba mieć w kasie kilka dolarów, aby załatać najgorsze dziury (planowanie terenu buldożerem też kosztuje!)

Gra jest bardzo dobrze doprawiona graficznie (co widać zwłaszcza w wersji na 1 MEGA). Zaraz po przygotowaniu miejsca pod budowę pojawiają się domki, po ulicach jeżdżą samochody, a na torach pojawia się pociąg. Gdy tylko wybudujesz port - po jeziorze płynie statek, a z lotniska startują samoloty (jeden spadł mi kiedyś na boisko w centrum. Na szczęście ofiar w ludziach nie było.). Stworzone przez siebie miasto można nagrać na dysk i wrócić do niego za godzinę, tydzień, a nawet rok. Dodatkowym ułatwieniem gry są komunikaty komputera (czego chce ludność, jakich stref jest za mało, itp...)

Gra jest oczywiście nie kończącą się historią. Jedynym kryterium jakości tej pracy jest przyrost liczby ludności oraz wskaźnik jej zadowolenia. Istnieje możliwość zablokowania gry: wystarczy doprowadzić do sytuacji, gdy wszyscy się wyprowadzą, a w kasie miejskiej nie ma ani centa, i nie można nic zrobić, żeby kogoś przyciągnąć.

Rządy burmistrza ułatwia fakt, że w każdej chwili masz dostęp do aktualnych informacji (ikonka na samym dole - przyp. red.). Możesz dowiedzieć się wszystkiego o strukturze miasta (zagęszczenie ludności, obszary objęte działaniem policji i straży pożarnej, przestępczość, najczęściej używane drogi, itp.). Przy podejmowaniu decyzji pomaga Ci raport z Instytutu Badania Opinii Publicznej. W raporcie są informacje o największych potrzebach mieszkańców, ich zaspokajanie podnosi znacznie Twą popularność.

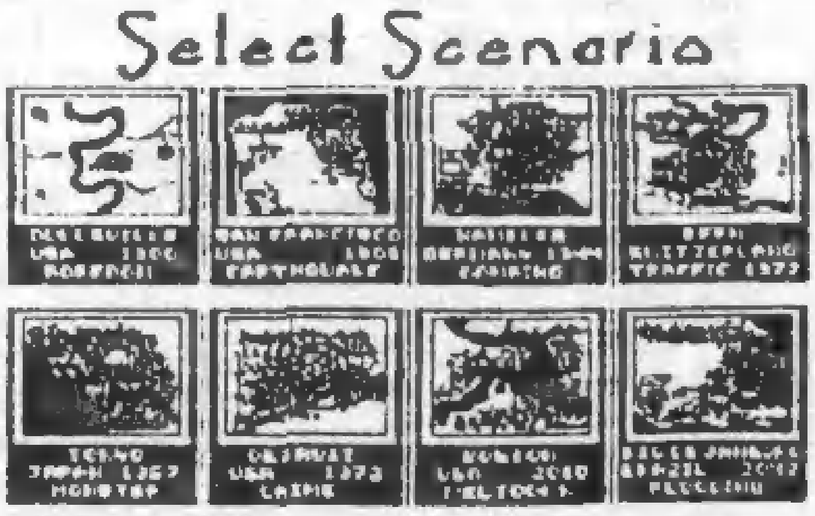
Gra daje jeszcze jedną możliwość. Można zmierzyć się z naprawdę ciężkimi problemami - wystarczy wybrać jeden z gotowych scenariuszy. Każdy z nich - to opis jakiegoś miasta po wielkiej katastrofie (na przykład Tokio w 1957 po wizycie Godzilli). Zostajesz burmistrzem na pewien okres czasu (zwykle kilka lat) i musisz przywrócić miastu dawną świetność. Scenariusze te lepiej uczą trudnej sztuki zarządzania, niż budowanie od początku (ja i tak wolę moje własne osady).

Wielu czytelników pewnie zastanawia się teraz czy gra jest dobra? Gdy zacząłem grać wydała mi się nudna, gdyż wydałem forsę, podatki nie napływały, nic nie mogłem zmienić, aż zmniejszyłem podatki, dokonałem korekty zabudowy i ... zaczęło się. Przybyło mnóstwo biur i inwestorów, do kasy wpłynęło mnóstwo pieniędzy. "Sim City" wydała mi się ponownie nudna wtedy, gdy miałem tyle pieniędzy, że mogłem postawić płatą elektrownię atomową, lub trzeci stadion, lub drugie lotnisko, lub ...

P O W O D Z E N I A !!!

IRON ANGEL

P.S. Jeśli brakuje ci funduszy (lub jeśli chcesz rozpocząć grę z kupą forsy) wciśnij klawisz "SHIFT" i trzymając go wpisz z klawiatury słowo "FUND". Efektem będzie dodatkowe 10.000 $. Możesz powtarzać ten manewr wielokrotnie, lecz co piąty raz następuje trzęsienie ziemi. (Najlepiej zrób to przed rozpoczęciem budowy miasta i z dodatkowymi x000 $ zacznij budowę).



GRY

nie dzielą się na stare i nowe !

rozkładająca, (0-2.0)

przerażająca, (2.1-4.0)

średnia, (4.1-6.0)

dobra, (6.1-8.0)

bardzo dobra, (8.1-10.0)

super (10.1-12.0)

GRY

dzielą się na dobre i złe !

Voo Doo Nightmare - Jest to bardzo sympatyczna gra dla dzieci. Ma trójwymiarową scenerię i jest zrobiona z humorem. Naszym zadaniem jest zbieranie wszystkiego co się świeci. Gra jest bardzo rozbudowana. Posiada podziemia, teleporty, a także wiele śmiesznych stworków przeszkadzających naszemu bohaterowi w wykonaniu zadania. Jednak bardzo niedopracowana jest animacja oraz sterowanie. Nawet doświadczony łamacz joysticka będzie miał na początku problemy z kontrolowaniem swoich poczynań.
Grafika 4, Atmosfera 5,
Dźwięk 4, Pomysł 3,
Ogólnie 7.0/12

Robocop 2 - Kolejna gra bez zabij. Niestety twórcy nie popisali się tu zbyt i w stosunku do poprzedniej części gry nie uczynili następnego kroku. Gra fabularnie różni się od swojej poprzedniczki tylko układem plansz i tym, że nasz słabotrzymający się na nogach Robocop jest większy. Kulturalnie zrobiona jest tylko czołówka gry przedstawiająca digitalizowane zdjęcie z filmu pod tym samym tytułem. Ogólnie gra nie przedstawia sobą dużej wartości.
Grafika 3, Atmosfera 2,
Dźwięk 3, Pomysł 2,
Ogólnie 5.0/12

Team Suzuki - Wyścigi motorowe. Rozwiązanie nawiązujące do Indianapolice. Jest nim jednak nieudolne. Ścigając się z przeciwnikami widzimy tylko ich motory (bezsens), miało to prawdopodobnie służyć zmniejszeniu ilości grafiki na ekranie co w końcowym efekcie objawiło się zwiększeniem szybkości animacji. Mała ilość szczegółów i szybka animacja nie stały się mocną stroną programu. Do "lekkiego" zdenerwowania doprowadza gracza zwrotność motoru, którym przy szybkości 100 km/h można zrobić kółko o promieniu 1 m.
Grafika 4, Atmosfera 2,
Dźwięk 3, Pomysł 1,
Ogólnie 5.0/12

Nitro - Wyścigi katringów. Nareszcie doczekaliśmy się porządnego symulatora wyścigów gokardowych. Dzięki, już nie po raz pierwszy chwalonej firmie PSYGNOSIS, mogę zrecenzować naprawdę dobrą grę. Jest jedną z niewielu, w której może rywalizować ze sobą w więcej osób. Mamy możliwość grania na dwa joysticki i klawiaturę, więc w grze jednocześnie może uczestniczyć aż trzech graczy. Gra ma bardzo dobrze dopracowaną grafikę i efekty dźwiękowe. Czołówka jest zrobiona na bardzo wysokim poziomie. Dopracowane szczegóły stawiają ją bardzo wysoko w kategorii programów symulujących wyścigi.
Grafika 6, Atmosfera 5,
Dźwięk 5, Pomysł 6,
Ogólnie 11.0/12

Hard Drivin 2 - I znowu wyścigi, uff. Tym razem mamy do czynienia z zupełnie innym ich rodzajem. W grze tej nie jesteśmy głównie nastawieni na wyścigi w dosłownym tego słowa znaczeniu. Gra nie jest jeszcze najlepiej dopracowana, ale w porównaniu do Test Drive'a dokonany został duży krok jeżeli chodzi o liczbę szczegółów. Jadąc widzimy werandy sklepowe, latarnie, chodniki i wiele innych szczegółów. Na dysku z grą jest dostępny również edytor torów, za pomocą którego możemy tworzyć własne trasy.
Grafika 4, Atmosfera 5,
Dźwięk 4, Pomysł 5,
Ogólnie 8.0/12

Speed Ball 2 - Tym razem zajmiemy się grą zespołową. Wiek XXIII. Mecz o mistrzostwo świata w "Szybkiej kuli". Gra jest następczynią bardzo sławnej swojej poprzedniczki o tym samym tytule. Celem gry jest przechwycenie metalowej kuli i wrzucenie jej do bramki przeciwnika, którym może być drugi gracz. Gra jest bardzo dobrze opracowana graficznie. Jej twórcy zadbali o dużą ilość detali takich jak ubiór zawodnika, jego cechy fizyczne, itp. Podsumowując gra jest dobrze zrobiona, jednak brakuje jej dynamiki z pierwszej części.
Grafika 5, Atmosfera 6,
Dźwięk 5, Pomysł 4,
Ogólnie 10.0/12

Lemmings - Gra ta zdobyła popularność zaraz po pojawieniu się. Pomysł gry jest niesamowity. Do dyspozycji otrzymujesz "stado" złożone z kilkudziesięciu lemingów. Nasze małe zwierzaczki mogą wykonywać wiele bardzo śmiesznych czynności. Sterowanie lemingami odbywa się poprzez małe ikonki umieszczone u dołu ekranu. Gra posiada rewelacyjną oprawę muzyczną i graficzną (animacja).
Grafika 6, Atmosfera 6,
Dźwięk 6, Pomysł 6,
Ogólnie 12.0/12

Opracował Ryszard Kowalski.

Jak zabić smoka? (triki do gier)

Prince of Persia - w czasie trwania gry wciśnij poszczególne kombinacje klawiszy:
Shift+L: przeskoczenie etapu (działa do etapu 4)
Ctrl+A: etap od nowa
Ctrl+S: Sound Off/On
Ctrl+R: nowy początek od ostatniego międzyekranu

Robocop 2 - w czasie trwania demonstracji wpisz: "SERIALINTERFACE" - w czasie gry podnosi się energię przez F9, a F10 daje etap do przodu.

Cadaver - problem ze smokiem można rozwiązać tak: należy sobie zbudować wieżę z fałszywej korony i kilku książek lub pergaminów, magiczną rakietą należy trafić w głowę. Jest też inny sposób: zaklęciem masakry - za lordem jest skrzynia, w niej urna, która trzeba położyć na ołtarzu i ukazuje się nieznane zaklęcie.

Indy III - książka lotów leży w bibliotece, regał na lewo na dole, lewy kwadrant, uważać na słowa: "What is book?"

Nitro - w tabeli wyników wpisz MAY i wystartuj grę, będziesz odporny na uderzenia i wyposażony w paliwo.

Golden Axe - (moduł jednego gracza) - o ile się zauważy, że ciężko idzie należy usadzić żyda do portu 2 i dać ognia - teraz gramy jako drugi gracz i pozwalamy umrzeć graczowi 1, prościej idzie gdy gramy dwoma mysiukami, w ten sposób uszczadzamy sobie przełączania. Na 3-cim etapie jest mnóstwo niebieskich worków do złapania, na moście czekamy na nadziaka, aż stanie i wtedy odpalamy, ale do tego potrzebny jest smok z początku etapu.

Operation Thunderbolt - 1. na tytułowym obrazku naciśnij jednocześnie F9 i fire w joysticku. Dzięki temu celownik twojej broni od razu będzie ustrojony w celownik inwersyjny. 2. W tabeli wyników wpisz WIGAN NINJA i będziesz miał nieskończone życie.

Spell Bound - kody do następnych etapów: 2. HEWY 3. [illegible] 4. DVOU 5. CALL 6. MYPI 7. NTO[illegible] 8. UMAN

Opracował: Ryszard Kowalski

UWAGA!
UWAGA!
UWAGA!

WANTED

Idzie wiosna!

Możliwe, że i w związku z tym postanowiłem, ot tak dla zabawy, zmienić trochę formułę rubryki WANTED! Wiadomo jednak, że WANTED to WANTED, a nie jakiś AmiTopless. Na czym zatem będzie polegała zmiana, a to się sami przekonajcie ...

Najpierw krótkutka relacja z tego co znaleźliśmy. Z programami do nauki Wszystkiego dlenlutko, oj dlenlutko. Mamy Zenona. Poza tym mamy program napisany w Amosie przez jednego z naszych współredagujących - służący do nauki geometrii, a wszystko po polsku. Być może zamieścimy o nim jakieś bliższe informacje (pretruktacje w toku). Z rzeczy naukowych to by było na tyle (i co nie dlenlutko, choć cieszę się, że zaczyna się rozwijać 'rodzima' produkcja).

Czekamy na wszelkie informacje o Waszych programach ! Jeśli zrobiliście jakiś ciekawy programik, a teraz dysk z nim leży i się kurzy - to przysyłajcie to do nas !

Teraz mały konkursik dla maniaków demmistów (nie mylić z satanistami). Każdy kto przyśle nam listę swoich dem weźmie udział w losowaniu dysku z jakimś programem (sami wybierajcie, pisząc na Wam ewentualnie przysłać). Losowanie urządzimy za 2 miesiące. Być może będziemy chcieli się wymienić na jakieś ciekawsze demo.

No i co? Podoba się?

Nie myślcie sobie, że porezygnowaliśmy z poszukiwań - o nie to nie! Jest kilka supregierek (podobno), które nie tylko my chcielibyśmy dopaść, a są to:

- Secret of the Silver Blades
- ALIEN FIRES A.D. 2199
- Battlestrom
- Advanced Destroyer Sim.

No i kupa innych, których nazw w tym momencie nie mo kto wpisać do tej rubryki - nie martwcie się, za miesiąc znowu napiszemy czego macie szukać.

Cały czas szukamy wszelkiego typu ukazów 'żywych' utworów, ale napiszcie najpierw co macie i jak to się objawia, bo być może mamy już akurat takiego paskuda.

Szukamy złota! Tak, tak. Co prawda jest to złoto na dysku (!), ale jednak. Szukamy wszystkich wyrobów firmy Gold Disk! Głównie są to pakiety programów o nazwach zaczynających się na OFFICE:

- Page
- Calc
- Graph
- Write
- File

Hej! Gnomek

AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA!

Nowa lista, nowe hity.

Dysk wylosował Marcin Rusty z Kraczewic.

Gratulujemy !!!

Uzis Pirat jak po przednio na początku (i to nie tylko u nas). Sim City chyba się podoba. Mamy nadzieję, że po opisie jaki zamieszczamy na stronie 10 zwiększy się grono miłośników tej gry. Bestie walczą z ludźmi i to na obu frontach. Czy ktoś skończył dwójkę? Jeśli tak to koniecznie napiszcie! Trochę latania nikomu nie zaszkodzi, szczególnie gdy dojdzie trochę walki. U Chaosie to jeszcze będzie (już zacieramy ręce, he, he). North & South to Wy sami już chyba wiecie.

Czekamy na listy.
(Dysk też).

1. Pirates	(1)	- morska przygoda
2. Sim City	(^)	- Twoje miasto
3. Shadow of the Beast I	(^)	- biegnij i wygraj
4. Shadow of the Beast II	(4)	- biegnij i wygraj II
5. Kick Off II	(2)	- piłka nożna
6. Wings	(3)	- ta "cudowna" I wojna światowa
7. Supremacy	(10)	- Panowanie
8. F-19 Stealth Fighter	(^)	- coś z lataniem
9. Chaos Strikes Back	(^)	- Dungeon 2
10. North & South	(^)	- bajer na bajerze, a walka tuż

Lista 20 Amiga-Magazin w kwietniu:

- Pirates
- Falcon F-16
- Rock'n'Roll
- Sim City
- Indianapolis 500
- Populous
- Cadaver
- Kick Off 2
- North & South
- Wings
- Great Courts Tennis II
- Indiana Jones
- Powermonger
- Loom
- Flinton's Quest
- Battle of Britain
- Secret of Monkey Island
- It came from the Desert
- TV Sports Basketball
- Zack MacKracken

Sprzedam kartę IBM AT 8 MHz, 1MB ze stacją 5.25".
Jarosław Chrostowski
ul. Chałubińskiego 1/67
85-791 BYDGOSZCZ

Amiga 2000, 2 stacje dysków, 2,5MB RAMu na sprzedaż. Kontakt na adres redakcji.

Serdecznie dziękujemy
Klubowi Stodoła
za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU:

HARDWARE:
(4) Gdzie kupować A500?
SOFTWARE:
(5,6) Math-Amatum
(6) VirusX
(10) Sim City
(11) Voo Doo Nightmare
(11) Robocop 2
(11) Team Suzuki
(11) Nitro
(11) Hard Drivin 2
(11) Speed Ball 2
(11) Prince of Persia
(11) Robocop 2
(11) Cadaver
(11) Indy III
(11) Nitro
(11) Golden Axe

W następnych numerach
Porcja nowych gier, a także

- The Disney Animation Studio

- Chaos Strikes Back

adres redakcji
Ryszard Kowalski
ul. Kasztanowa 5D
85-805 BYDGOSZCZ